

ESPECIAL NINTENDO Wii

- Reportaje: **ASÍ ES LA CONSOLA**
- Análisis completo: **Wii SPORTS**
- Preestrenos: **ZELDA - RED STEEL - SUPER MARIO GALAXY - Wii PLAY...**

Wii

36 PÁGINAS

POWER

HOME

Wii

POWER

RESET

EJECT

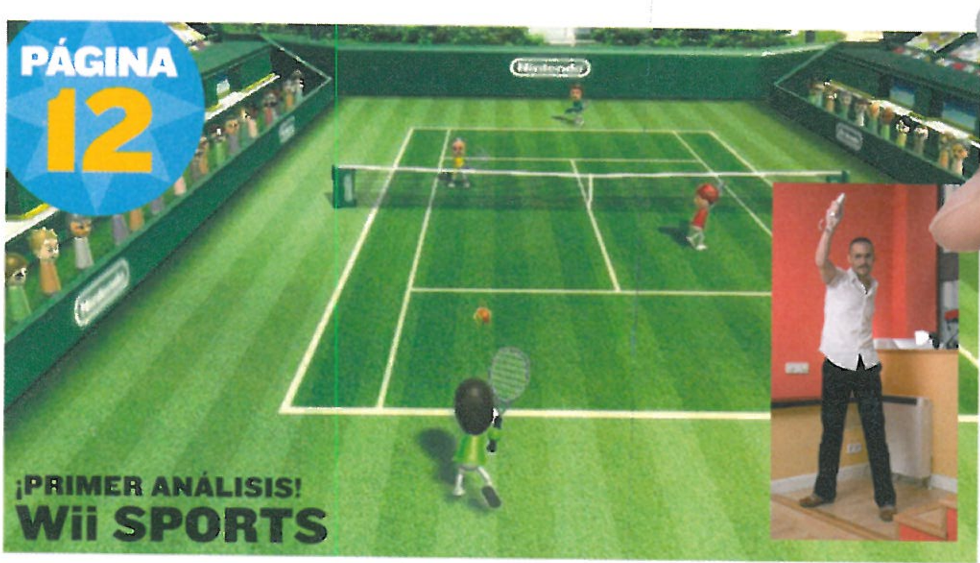
Wii

UNA NUEVA FORMA DE JUGAR



ESPECIAL Wii

TODA LA INFORMACIÓN SOBRE LA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO



CINCO DEPORTES DISTINTOS están a nuestra disposición en este juego, que se regala junto con la consola. Es perfecto para probar el innovador sistema de control. ¡Aquí os decimos qué tal se juega con él!



LA NUEVA AVENTURA DE LINK es quizá el título de más "relumbrón" de todos los que estarán disponibles el 9 de diciembre junto con Wii. Acompañadnos y conoceréis todos los datos sobre el nuevo «Zelda».



REPORTAJE ESPECIAL

Todas las claves para conocer Wii

Ya sabéis que Wii quiere revolucionar la forma de entender los videojuegos, pero ¿qué sabéis de la consola en sí? Tranquilos, aquí os contamos todo sobre la propia máquina, los diferentes mandos, los canales Wii, la conexión a Internet... ¡todo!







EN ESTE SUPLEMENTO...

Repasamos todos los juegos del lanzamiento, y también otros que llegarán más adelante, para que os "empapéis" el catálogo de Wii.

Otros juegos

Battalion Wars 2 31
Big Brain Academy 31
Call of Duty 3 26
Cars 31
Elebits 31
Excite Trucks 32
Far Cry 31
GT Pro Series 32
Happy Feet 32
Mario Strikers 33
Marvel Ult. Alliance 32
Monster 4x4 32
NFS Carbono 29
Rampage 33
Rayman 33
Smash Bros. Brawl 28
Sonic 33
Splinter Cell DA 30
Super Fruit Fall 33
Super Monkey Ball 34
Tony Hawks 34
Trauma Center 34
Wario Ware 34
Wii Play 27


Wii



¡CON ELLA LLEGA LA REVOLUCIÓN!

Cuando Nintendo nos hablaba de "revolución" como nombre en clave de su nueva consola no lo hacía en vano. Wii nos lleva a una experiencia diferente en nuestra relación con los videojuegos en la que nosotros somos los protagonistas.

Es el concepto de la interacción llevado hasta sus más altas cotas. El objetivo de Wii es transformarnos en auténticos actores en movimiento, utilizando para ello el mando inalámbrico y sus accesorios. En este peculiar pad, similar al mando de una televisión, reside la magia de esta consola, gracias a su capacidad para reflejar en la pantalla los movimientos que realicemos con él. De este modo puede "convertirse" en una raqueta de tenis, una espada, un arma de fuego o una caña de pescar, entre otras muchas cosas. Y lo más sorprendente es que lo consigue con una asombrosa fidelidad y con una increíble inmediatez. En Wii no solo manejamos a los personajes, somos los personajes. Esta es la gran revolución tecnológica de esta consola, que ha renunciado a competir con sus rivales en lo que se refiere a capacidad gráfica. De hecho, algunos de los desarrolladores con lo que hemos hablado reconocen que, en ese aspecto, Wii podría ser considerada una GameCube mejorada (con un Power PC como CPU y 512 megabytes de memoria flash interna). Aquí el verdadero salto tecnológico reside en esta revolucionaria experiencia jugable cuyo límite, de momento, está en la imaginación de los programadores. Nintendo tiene claro que esta consola va a conquistar incluso a los que jamás se habían puesto delante de un videojuego. Y no le faltan razones para acertar. Nosotros, que ya hemos jugado una cuantas horas a varios de sus juegos, nos hemos llevado una excelente impresión.

LAS PRIMERAS SENSACIONES son, desde luego, inmejorables, sobre todo con los juegos que en principio parecen más adecuados a la propuesta, como «Wii Sports» (que se venderá junto con la consola) o aquellos que se basan en pruebas o minijuegos. Otro asunto son los juegos más complejos como «Zelda» o «Red Steel», cuyo manejo no resulta tan sencillo y directo al principio, y que requieren más tiempo hasta hacerse con ellos.

La consola llegará el próximo 9 de diciembre a nuestro país a un precio de lo más atractivo -249 euros con juego incluido- muy por debajo de las cifras en las que se mueven sus compañeras de generación. Esto ayudará a que el problema económico sea mucho más fácil de cuadrar para los usuarios, que así se podrán centrar en resolver cuestiones como el espacio para jugar (necesitaremos más que hasta ahora) y el mantenimiento de una forma física mínima para dar la talla ante los rivales.

ASÍ ES Wii

El mando

Parece el mando de una televisión, pero es dónde reside toda la magia de esta consola. Un pad capaz de "transformarse" en casi cualquier cosa.









Mando Wii, mucho más que un pad.

Cogemos el mando con la mano y nos colocamos la cinta alrededor de la muñeca para evitar que se nos escape. Y ya podemos empezar a jugar. Apenas hay que pulsar botones, salvo para, por ejemplo, ajustar la fuerza de los golpes o disparar. Casi todo se basa en el movimiento de nuestro brazo y se refleja con gran fidelidad en la pantalla de juego. El secreto reside en un sensor de movimiento de 6 ejes que se comunica con la consola mediante la tecnología Bluetooth (la misma que la de los teléfonos móviles). La señal inalámbrica es detectada hasta a 10 metros de la consola.



Así funciona el mando

En este sencillo gráfico podéis ver resumidas las posibilidades del mando de Wii. De izquierda a derecha: Su capacidad de movimiento (en cualquier sentido, no solo en estos dos ejes), el reflejo del puntero en la pantalla, la vibración que podrá aparecer en algunos juegos y el altavoz que lleva incorporado, a través del cual oiremos, por ejemplo, los disparos o los raquetazos.

La consola

Aunque haya cedido el protagonismo al peculiar mando, esta es la máquina que hace posible esta nueva experiencia.

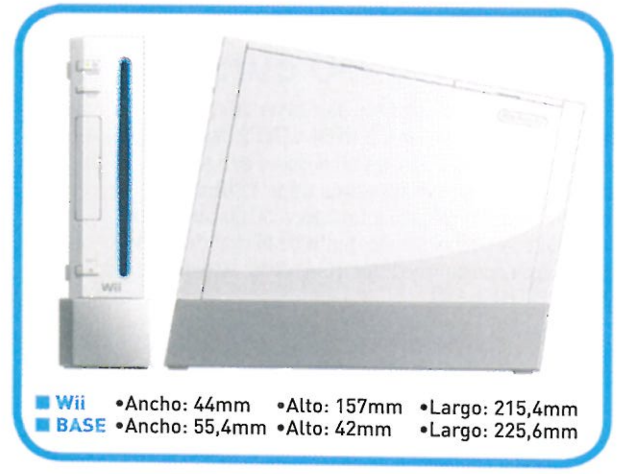


Pequeña, elegante, funcional.

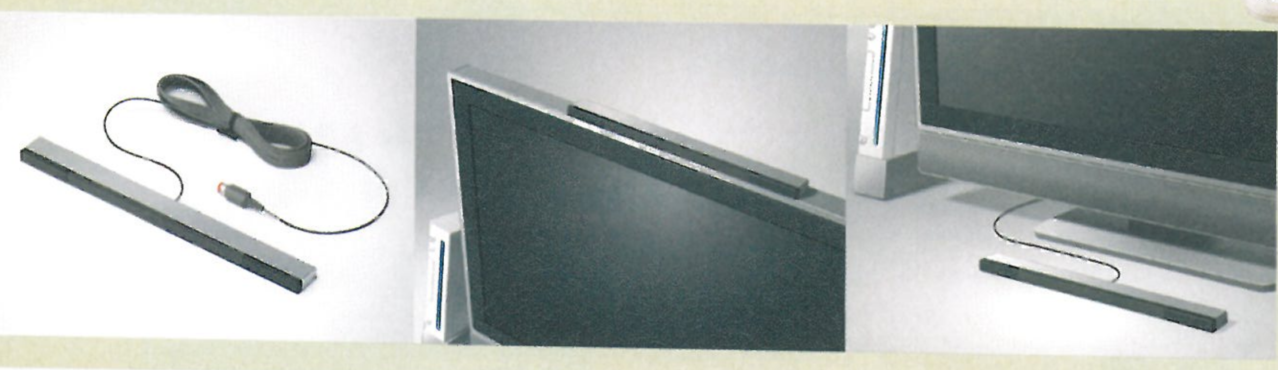
Sigue la línea de diseño de GameCube, en cuanto forma y tamaño, pero es aún más pequeña y funcional. Nintendo ha querido dar tanta importancia a la experiencia de juego y al mando, que la consola ha quedado casi reducida a un elemento necesario, pero que pasa a un discreto segundo plano. Da la impresión de que tiene que estar, pero sin molestar. Se puede colocar tanto horizontal como vertical. Cuenta con una ranura de carga (que podéis ver en la foto) en la que se pueden introducir tanto los discos de doble capa de 12 cm de Wii como los de 8 cm de GameCube.

También cuenta con los siguientes elementos:

- Una ranura de tarjetas SD
- 4 puertos para mandos GameCube
- 2 para tarjetas de GameCube
- 2 puertos USB 2 para posibles ampliaciones como el adaptador Ethernet para conectarse a Internet
- Conexión para barra sensor
- Salida AV, video por componentes, RGB o S Video
- Conexión para fuente de alimentación externa.



Wii	•Ancho: 44mm	•Alto: 157mm	•Largo: 215,4mm
BASE	•Ancho: 55,4mm	•Alto: 42mm	•Largo: 225,6mm



Barra de Sensor

Es imprescindible puesto que es la encargada de recibir la señal del puntero del mando. Debe colocarse encima o debajo del televisor (funciona con cualquier tipo de TV). Se conecta a la consola mediante un cable.

JUEGOS Y ACCESORIOS





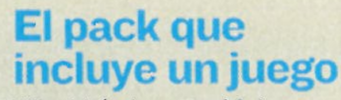
Los juegos

Tenemos dos consolas en una: Wii puede leer tanto sus juegos como los de GameCube. Y veremos títulos de todas las compañías.



Juegos entre 50 y 60 euros

Los juegos de Wii estarán en un formato de discos de doble capa de 12 pulgadas (similares a un CD ROM o DVD). Tendrán un precio que oscilará entre los 50 y los 60 euros. Para el lanzamiento de la consola estarán previstos unos 15 títulos, aunque para primavera del año que viene habrá disponibles más de 50, y en desarrollo hay muchos más, tanto de Nintendo como de las compañías más importantes (Electronic Arts, Activision, Konami, Ubisoft, Sega, THQ, etc)



El pack que incluye un juego

Wii saldrá a la venta el 9 de diciembre a un precio de 249 euros, e incluirá el juego «Wii Sports» además de todos estos elementos:

- Consola
- Cable AV Estéreo
- Mando Wii
- Soporte
- Nunchaku
- Barra Sensor
- Adaptador de Corriente
- Pilas AA



Accesorios

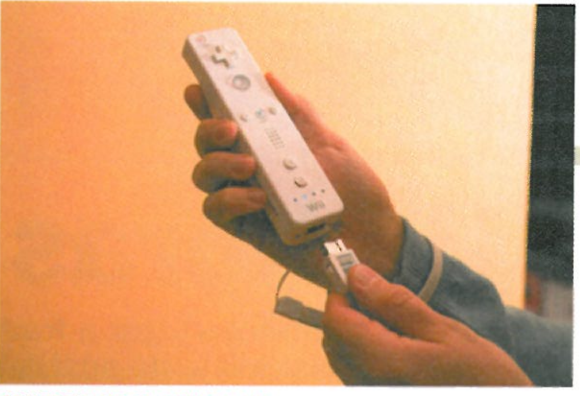
Wii cuenta con más elementos preparados para aumentar la diversión y las formas de juego.





Nunchaku, la pareja del mando Wii .

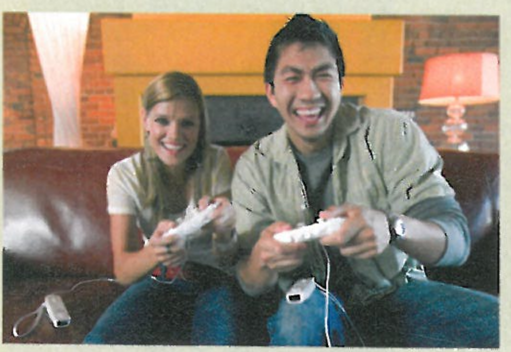
Será el complemento más habitual del Mando Wii. Se conecta a él a través de un cable y cuenta con dos botones (uno en forma de gatillo) y un joystick analógico. En juegos más complejos como «Zelda» o «Red Steel» su función principal es la de mover al personaje (mediante el stick). Pero también cuenta con un sensor de movimiento de 6 ejes, de forma que, combinado con el mando Wii, puede servir de escudo, como puño izquierdo en el boxeo, etc.



CONECTAMOS EL NUNCHAKU al mando Wii a través de un cable. Se pueden combinar de infinitas maneras para jugar.



EL MANEJO DE AMBOS MANDOS resulta muy sencillo desde el principio, aunque para algunos juegos requiere coordinación.



Mando Clásico

Este será el mando que usemos para los juegos de 16 bit y de Game Cube. Como veis su aspecto es bastante convencional y más ajustado a lo cánones clásicos. Eso sí, para la mayoría de los juegos de NES también podremos usar el mando Wii.



Mil y una formas de jugar

El mando Wii, solo o combinado con el nunchaku, ofrece infinitas posibilidades. Aquí tenéis algunos ejemplos de lo más llamativo. Los límites los pondrán los programadores.



ATAQUE DE DRAGON BALL



HULA-HOP



BILLAR



VOLANTE



CAÑA DE PESCAR

OPCIONES ONLINE

24 horas conectado

Con Wii podremos jugar a través de red, pero sus posibilidades online no acabarán ahí. Además estará conectada incluso cuando no esté encendida.





Cómo conectarse

Wii viene preparada para conectarse a una red Wi Fi de serie, ya que lleva incorporada una conexión Wi Fi estandar. La conexión se puede realizar de tres formas:

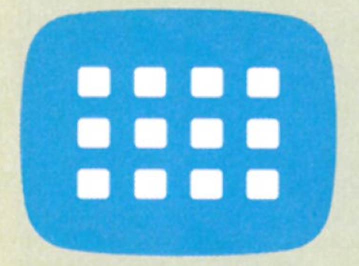
- Utilizando la conexión Wi Fi, para lo cual se necesita una conexión a internet de banda ancha y un router o adaptador Wi Fi
- A través de una conexión de banda ancha Ethernet, utilizando el adaptador que se vende por separado en el puerto USB 2
- Si no dispones de ninguna de las dos opciones anteriores, se puede usar el adaptador Wi Fi USB (que también se vende por separado) que permite compartir la conexión del PC conectado a Internet. Este accesorio es compatible con Nintendo DS

La consola estará siempre conectada a internet, las 24 horas, aunque esté apagada, de modo que se podrán descargar contenidos incluso cuando estemos dormidos o no estemos en casa, como en un PC. Cuando la volvamos a encender tendremos los correspondientes mensajes en el Tablón de Anuncios

Canales Wii



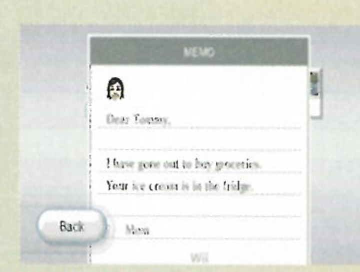
Este será uno de los elementos más importantes de Wii. La consola cuenta con un software especial que presenta un menú con diferentes canales. Ese menú de canales es el punto de partida a todas las funciones de la consola, incluidos los juegos de Wii. Mediante una sencilla interfaz podremos acceder a noticias, previsión del tiempo, envío de fotos y mensajes o a la creación de caricaturas con las que nos representaremos en los juegos de Wii. También a través de estos canales accedemos a la opción de descarga de juegos antiguos, que tenéis explicada en la página siguiente.



Juegos, mensajes, noticias, tiempo...



CANAL FOTOS. Introducimos nuestras fotos con la tarjeta SD y podremos modificarlas y crear presentaciones.



TABLÓN MENSAJES. Como si fueran e mails, podemos enviar mensajes a través de la red o recibir avisos.



CANAL JUEGO. Este será el canal a través del cual activaremos el juego que en ese momento tengamos puesto.



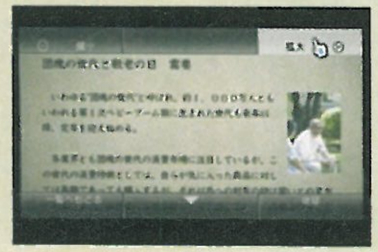
CANAL Mii. Aquí es donde creamos a nuestro personaje, al que podemos cambiar infinidad de elementos.



CANAL COMPRAS. Desde aquí compraremos los puntos Wii para descargarnos los juegos clásicos.



CANAL DEL TIEMPO. Podremos ver la previsión del tiempo en todo el mundo, y se actualiza permanentemente.



CANAL NOTICIAS. Una especie de boletín informativo en el que podremos seleccionar los temas preferidos.



CANAL INTERNET. Al igual que desde el ordenador, navegaremos por internet con todas las opciones pertinentes.

La retrocompatibilidad

No os asustéis. Bajo este "palabro" se esconde una de las opciones más originales de Wii: la posibilidad de descargarse juegos originales de los últimos 20 años pertenecientes a consolas de Nintendo (NES, Super Nintendo y Nintendo 64) y de otras compañías (Megadrive, TurboGrafx y MSX). Ya desde el lanzamiento habrá unos 15 juegos disponibles y se irán añadiendo entre 5 y 10 juegos cada mes.

Estas descargas se realizarán a través de Internet, mediante los llamados puntos Wii. Estos puntos los podemos adquirir mediante tarjetas prepago que se pueden comprar en las tiendas o directamente en Internet usando la tarjeta de crédito (como cuando realizamos cualquier otra compra).

Cada tarjeta costará 20 euros, y equivaldrá a 2.000 puntos. Los precios de los juegos descargables serán así:

- **NES:** A partir de 500 puntos (5 euros)
- **SNES:** A partir de 800 puntos (8 euros)
- **N64:** A partir de 1.000 puntos (10 Euros)
- **Megadrive:** A partir de 800 puntos (8 euros)

Este es un pequeño listado de los juegos que nos podremos descargar:

- The Legend of Zelda
- Super Mario 64
- Altered Beast
- Gunstar Heroes
- Toe Jam and Earl
- Super Mario World
- Sonic the Hedgehod
- Ecco the Dolphin
- Golden Axe
- Super Mario Kart

NES

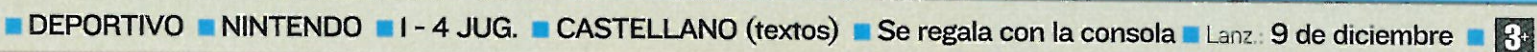
SUPER NINTENDO

MEGADRIVE



NINTENDO 64

TURBOGRAFX

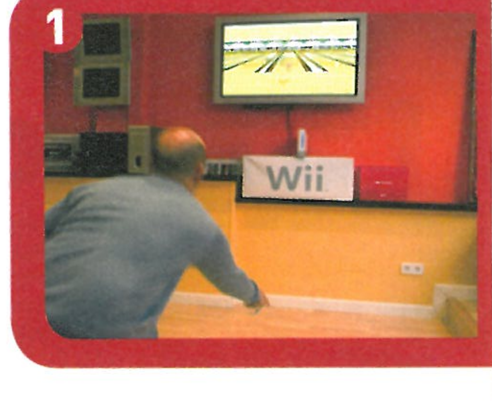


■ DEPORTIVO ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ Se regala con la consola ■ Lanz.: 9 de diciembre ■ 3+

ESTA ATRACTIVA RECOPILACIÓN de juegos de deportes nos permite jugar al tenis, boxeo, bolos, béisbol y golf de la manera más sencilla, divertida y original.

UN NUEVO DEPORTE

Wii SPORTS



¿Estáis bajos de forma y no os gusta salir a hacer deporte? Pues nada, eso se soluciona con un par de partidas a este innovador y divertido juego. ¡Venga, os toca sudar la camiseta!

■ **CINCO DE LOS DEPORTES MÁS POPULARES** (bueno, no está el fútbol) han sido recopilados por Nintendo en este original y simpático «Wii Sports», que nos permite practicar tenis, golf, boxeo, béisbol y hasta jugar una partida a los bolos.

El juego, que viene incluido en el mismo pack de la consola, es único de verdad, ofrece una nueva experiencia que seguro que os va encantar... ¡y además os va a obligar a hacer un poquito de deporte! Nada más cargarlo en la consola, mediante una sencilla interfaz es posible seleccionar el deporte al que queremos echar unas partidas. Debéis tener en cuenta que la forma de jugar a cada uno de ellos es bastante diferente entre sí, si bien es cierto que todos comparten un denominador común: la simplicidad en su manejo, que muestra a las claras las enormes posibilidades del mando inalámbrico de Wii, así como de su periférico estrella, el ya famoso Nunchaku.

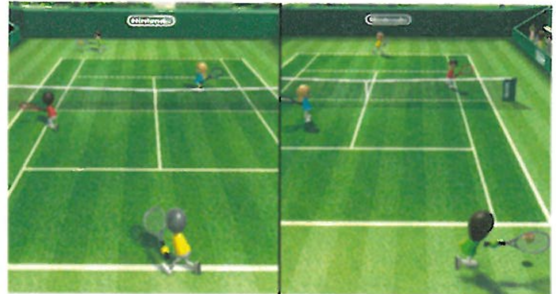
→ **LOS JUEGOS APUESTAN POR UNA VISIÓN ARCADE** y desenfadada de cada uno de los deportes que representan, si bien es verdad que, paradójicamente, su sistema de control es bastante realista. Si, por ejemplo, optamos por jugar un partido de tenis, el mando inalámbrico se convierte en una ra-

TENIS

Esta prueba puede es la más divertida, sobre todo si jugamos cuatro. Usamos el mando a modo de raqueta, y podemos dar exactamente los mismos golpes que en un partido de verdad. Eso sí, la consola se encarga de desplazar a los personajes, y eso limita en parte las posibilidades de juego.



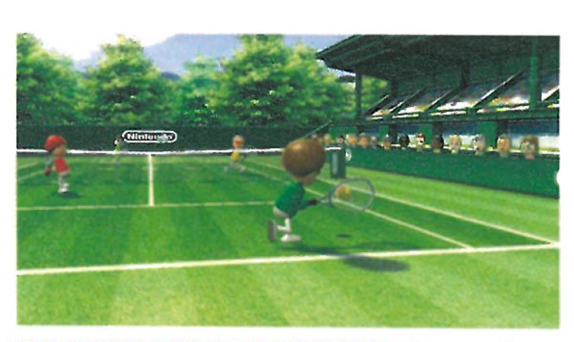
EL SISTEMA DE CONTROL es muy simple, pero funciona de maravilla: el mando hace las veces de raqueta.



CUANDO JUGAMOS A DOBLES la pantalla se divide en dos. ¡Ah, y cada jugador debe controlar a los dos personajes!



SOLO ES POSIBLE JUGAR EN DOS TIPOS DE CANCHA, lo cual es una pena. ¡Podrían haber incluido alguna más!



LOS PERSONAJES SE DESPLAZAN SOLOS. Nosotros sólo tenemos que preocupamos de golpear a la pelota.







ASÍ HACEMOS DEPORTE

Para jugar bien a «Wii Sports» hay que seguir estos pasos.

1. **REALIZAR LOS GESTOS** correctamente es algo que se aprende en cinco minutos.
2. **EJECUTAR EL GESTO EN EL MOMENTO JUSTO** es vital en algunos deportes, como en el béisbol.
3. **PRACTICAR EN EL MODO ENTRENAMIENTO** nos permite mejorar nuestros movimientos.

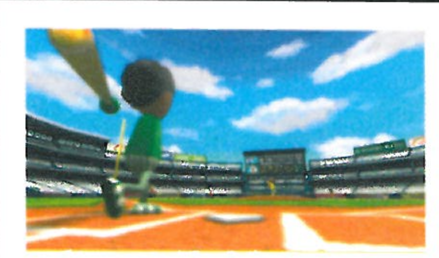
queta virtual. O sea, que para realizar los golpes debemos utilizar el mando para golpear la pelota de la misma forma que lo haríamos en un partido real, pudiendo de esta forma realizar globos, voleas, mates y demás movimientos de una manera muy natural. Siguiendo en esta línea, para batear en el juego de béisbol hay que sostener el mando de la misma manera que lo haríamos si tuviéramos un bate de verdad, mientras que en el golf el mando hace las veces de palo o "club". ¡Es algo que no se había visto nunca hasta ahora!

→ LA RESPUESTA DE ESTE SISTEMA DE CONTROL es casi perfecta y nos ha convencido por completo. Y es que salvo en escasas ocasiones, los personajes que aparecen en pantalla (que por cierto, podemos personalizar a nuestro gusto) realizan exactamente el mismo movimiento

CONTROL →

LA FORMA DE JUGAR A ESTE JUEGO es muy sencilla, pues salvo en el boxeo, sólo hay que emplear el mando inalámbrico. ¡Cualquier persona le cogerá el punto en seguida!



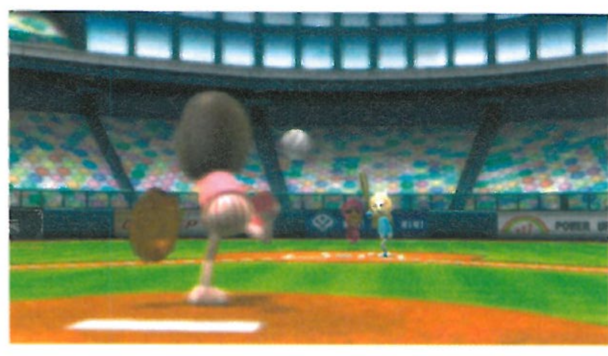


BÉISBOL

Aunque no cuenta con muchos seguidores en nuestro país, este deporte resulta bastante divertido. Para jugar, un participante debe sostener el mando inalámbrico como si fuera un bate, mientras que el otro debe sostenerlo como si fuera la pelota y hacer el movimiento de lanzarla. Parece fácil, pero conseguir acertar a la bola tiene su "aquél".



EL JUGADOR QUE BATEA debe sostener el mando como si fuera un bate de verdad y esperar al momento justo para golpear la pelota.



SI SOMOS LOS LANZADORES, tenemos que ejecutar con el mando el movimiento de lanzar la bola. Hay que calcular bien la fuerza.



BOLOS

Esta prueba es una de las más simples, pero también más divertidas. El mando inalámbrico pasa a convertirse aquí en la bola, y tenemos que ejecutar el mismo gesto que haríamos si lanzáramos la bola en una partida de verdad... ¡pero sin lanzar el mando, claro! Además, es posible dar a la pelota el efecto que queramos si giramos la muñeca en el momento justo.



PARA LANZAR LA BOLA debemos agarrar el mando y desplazarlo hacia atrás para coger fuerza para luego llevarlo hacia adelante.



SI ANTES DE SOLTAR LA PELOTA realizamos un pequeño giro con la muñeca, es posible imprimir un buen efecto a la bola.

que hacemos nosotros, con una precisión increíble. Esto se traduce en una experiencia de juego tan diferente como absolutamente divertida, que sin duda merece la pena probar, al margen de que os gusten o no los deportes que podemos practicar.

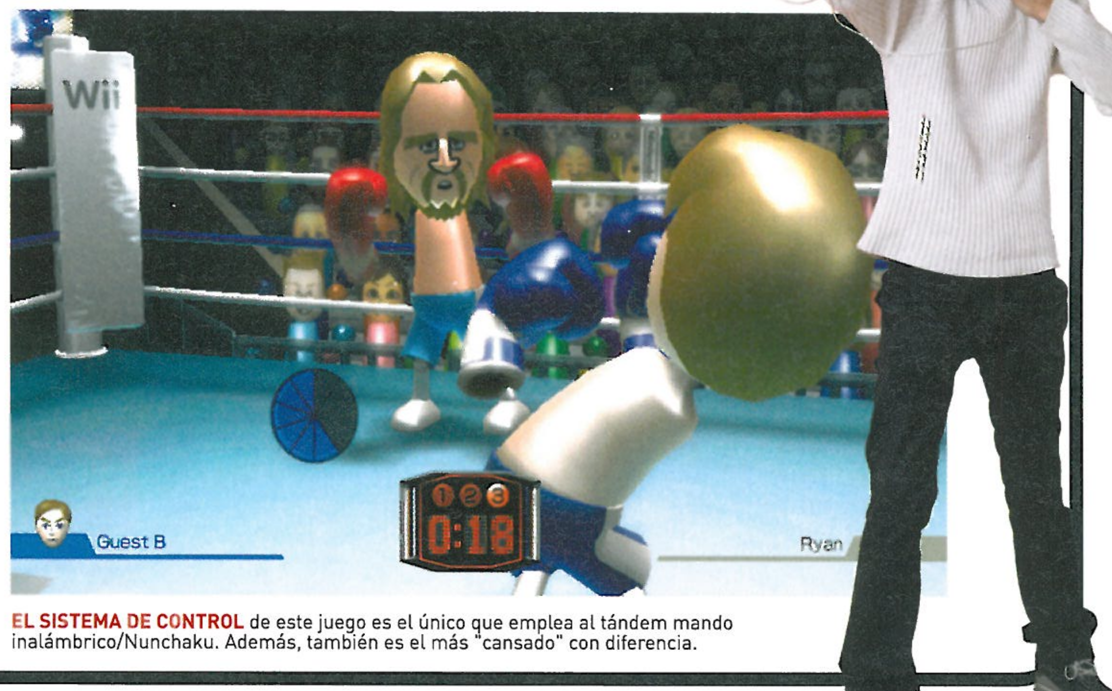
➔ LA PROFUNDIDAD DE JUEGO DE CADA DEPORTE no es, por desgracia, nada del otro mundo. Y es que no existen modos de juego, ni es posible elegir entre un montón de opciones, ni siquiera jugar online. En realidad, cada deporte está concebido para jugar un rato cada día y poco más, y sobre todo a dobles (o a cuatro en el tenis), la opción que se convierte en la más divertida y aconsejable de «Wii Sports». También hay que advertir que la experiencia de juego no es ilimitada. Por ejemplo, el hecho de que en el tenis sea la consola quien mueva a los jugadores por la pista hace que ganar los puntos no siempre dependa de nosotros. Y en el boxeo, si movemos los puños con mucha rapidez es probable que no se reflejen todos los movimientos en pantalla.

➔ LOS GRÁFICOS SON DIVERTIDOS Y SENCILLOS, como reflejan las pantallas que veis en estas páginas. Los jugadores son "cabezones" y simpáticos, y los entornos están representados de forma casi minimalista. Sí que es cierto que todo se mueve con fluidez, los personajes muestran unas animaciones bastante decentes y que las texturas son muy nítidas, pero aún así se podía haber trabajado y perfeccionado algo más este aspecto. El sonido sigue en esa misma línea de simplicidad: las melodías amenizan las partidas sin resultar machaconas, y los efectos de sonido cumplen sin más. Pero todo esto pasa a un se-

BOXEO

La característica más importante de este juego es que para competir es necesario emplear tanto el mando inalámbrico como el Nunchaku. Así, debemos sostener un mando en cada puño, y desplazarlos hacia delante para lanzar los puñetazos, y llevarlos hacia atrás para protegernos. En esta modalidad la respuesta en pantalla no es tan fiable como en los otros si movemos los brazos muy deprisa.





EL SISTEMA DE CONTROL de este juego es el único que emplea al tándem mando inalámbrico/Nunchaku. Además, también es el más "cansado" con diferencia.

GOLF

Junto con el tenis, este deporte es el que mejor plasmado está en «Wii Sports». El mando se convierte en un palo y debemos realizar un "swing" calculando la fuerza y posicionando bien el cuerpo para que la bola vaya a donde queremos. Lo malo es que solo podemos jugar en nueve hoyos, muy pocos, aunque por lo menos hay tres niveles de dificultad.



CALCULAR LA FUERZA DE NUESTROS GOLPES es vital para superar cada hoyo. Cuando estamos en el green, hay que ser muy precisos.



LOS BUNKERS, los lagos, los árboles y demás obstáculos nos "darán la bienvenida" siempre que golpeemos mal a la pelota.

gundo plano, ya que «Wii Sports» es un juego que enamora por su alucinante e innovadora propuesta, y que ofrece lo mejor de sí en las partidas a dobles. Probadlo y entraréis de lleno en un nuevo concepto de videojuego. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA NUEVA EXPERIENCIA DE JUEGO QUE OFRECE,** que no se parece a nada que hayamos visto.
- **DISFRUTAR DE CINCO JUEGOS EN UNO** le da al título una variedad fuera de lo común.

lo peor

- **GRÁFICAMENTE ES DEMASIADO SIMPLE,** y podría haberse trabajado más este aspecto.
- **APENAS HAY MODOS DE JUEGO Y OPCIONES,** y la mecánica de juego tiene sus límites.

alternativas

«Wii Sports» ofrece una nueva forma de jugar y de concebir los juegos, y no hay nada ahora mismo que se le parezca lo más mínimo. **«Wario Ware Smooth Moves»** y **«Rayman Raving Rabbids»** sí que ofrecerán un planteamiento similar en cuanto a manejo y sencillez, aunque tendremos que esperar para comprobarlo.

- **GRÁFICOS** Todo el entorno gráfico ha sido representado de manera muy simple, demasiado quizá, pero al menos las texturas son muy nítidas. **70**
- **SONIDO** Las melodías que acompañan algunas pruebas son discretas (aunque no molestan), mientras que los efectos son escasos. **64**
- **DURACIÓN** Los cinco juegos se hacen escasos por su falta de profundidad, pero por lo menos el multijugador prolonga la diversión. **80**
- **DIVERSIÓN** El punto fuerte de «Wii Sports». Una nueva y alucinante experiencia que muestra la revolución jugable de esta consola. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

«Wii Sports» nos ofrece algo que llevábamos mucho tiempo esperando: una nueva forma de jugar a los videojuegos, totalmente diferente al resto. Y lo cierto es que nos ha encantado, pues el control responde de maravilla y además es muy sencillo. Sí que es cierto que apenas hay opciones, que los gráficos son sencillitos y que la jugabilidad tiene sus límites, pero todo esto pasa a un segundo plano, pues la experiencia de juego es divertidísima. ¡Y además viene de regalo con la consola!



ESTA ABSORBENTE AVENTURA nos sumergirá en un mundo de fantasía, lleno de sorpresas, personajes... ¡y combates!

Diciembre | Nintendo | Aventura/Rol

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

El legendario Link, el habitante más popular de Hyrule, está a punto de vivir su aventura más intensa, larga y emocionante en la nueva Wii. ¡Y va a necesitar de toda nuestra ayuda!

LA AVENTURA MÁS DESEADA DE WII ya está a punto de llegar a España. ¡En apenas unos días vamos a poder viajar junto a Link, el héroe de Hyrule, en su nuevo y alucinante viaje! Todo dará comienzo en un pueblo llamado Toaru, un lugar en el que nuestro elfo vivirá y se ganará la vida como campesino junto a varias decenas de aldeanos. Un día, mientras se está celebrando el Festival del pueblo, una especie de "aura oscura" absorberá a sus habitantes, incluyendo al propio Link, y todos se verán trasladados a un mundo alternativo. A partir de entonces nuestro héroe deberá investigar los acontecimientos y descubrir quién está detrás de todo este embrollo.

Según sus creadores, se está poniendo especial cuidado en elaborar la trama del juego, y conforme avancemos en la historia iremos descubriendo numerosas sorpresas... ¡como la habilidad para transformarnos en lobo!

EL INNOVADOR SISTEMA DE CONTROL será uno de los principales atractivos del juego. Como ya os contamos en el reportaje del mes pasado, para realizar todas las acciones de Link habrá que emplear la combinación Nunchaku/Mando Inalámbrico. El primero nos permitirá desplazar al personaje por los entornos mediante el stick analógico (muy preciso, por cierto), así como

CONTROL

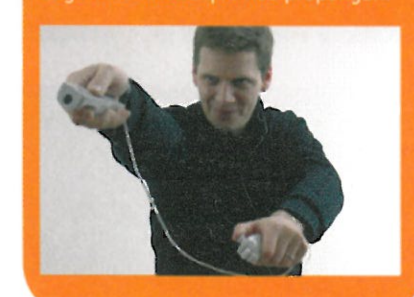
Para controlar a Link tendremos que emplear tanto el Nunchaku como el mando inalámbrico. Al principio os costará acostumbraros.





El sistema de control será muy versátil... LINK PODRÁ REALIZAR UNA GRAN GAMA DE ACCIONES

Para manejar a Link será necesario que pasemos por una fase previa de aprendizaje, pues el sistema de control será muy completo, y al principio nos costará adaptarnos a él. El nunchaku nos permitirá desplazar a nuestro personaje, golpear con el escudo y centrar la cámara detrás de Link, mientras que el mando nos permitirá principalmente apuntar a los enemigos y usar las armas, entre otras muchas cosas. En los minijuegos estos controles variarán según las tareas que nos propongan.





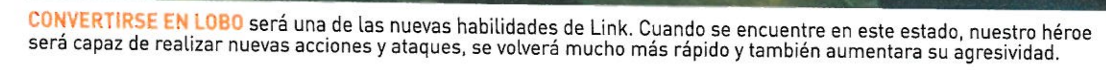




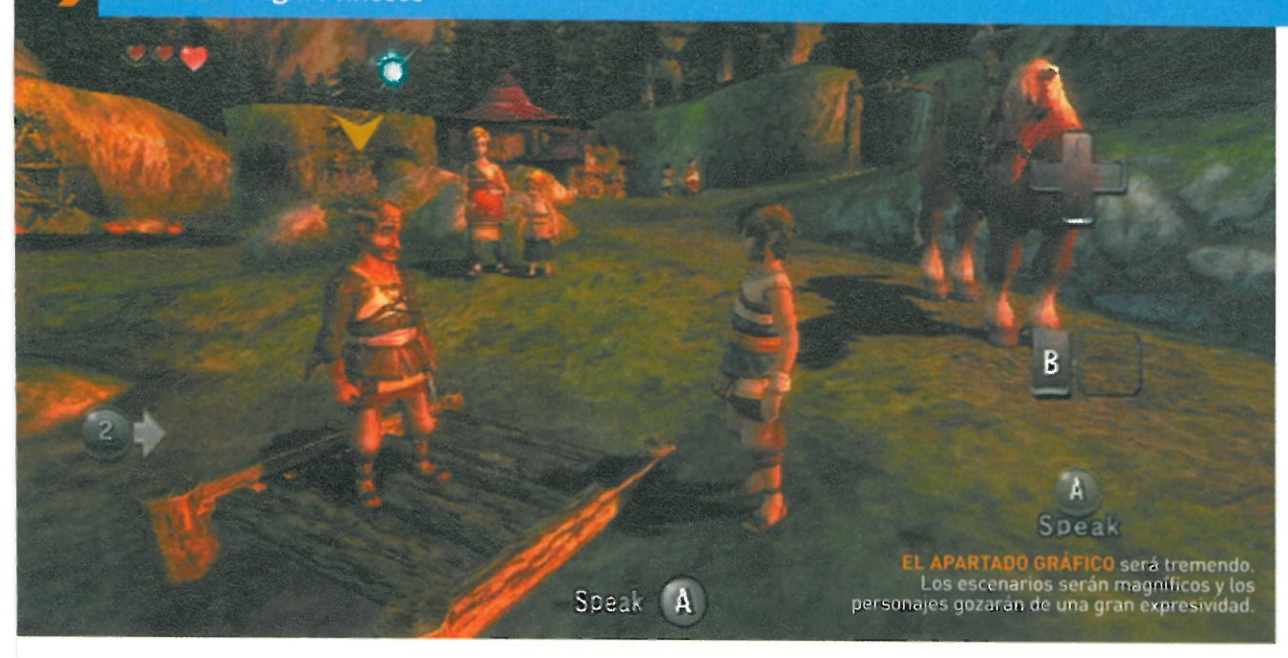
UNA VEZ MÁS, EL ELFO DE HYRULE vuelve a ser el protagonista absoluto de la aventura. Aun así, en su viaje conocerá a varios aliados, que le ayudarán a avanzar en su camino.







CONVERTIRSE EN LOBO será una de las nuevas habilidades de Link. Cuando se encuentre en este estado, nuestro héroe será capaz de realizar nuevas acciones y ataques, se volverá mucho más rápido y también aumentara su agresividad.

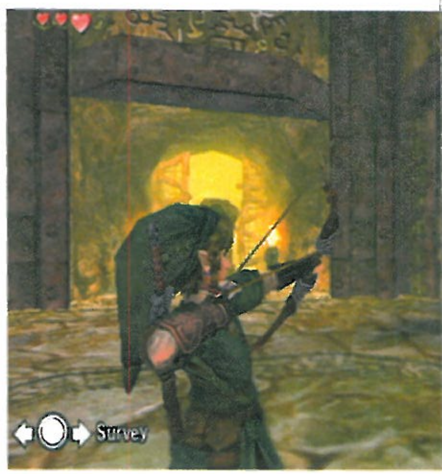


EL APARTADO GRÁFICO será tremendo. Los escenarios serán magníficos y los personajes gozarán de una gran expresividad.









UNA SAGA DE LEYENDA

«The Legend of Zelda» se ha convertido con el paso de los años en una de las sagas de referencia dentro del género de las aventuras. Y lo ha conseguido por un montón de factores, entre los que destaca sobre todo el carisma de Link, su protagonista principal, así como el desarrollo de todas las entregas, absorbente como pocos.



THE LEGEND OF ZELDA (NES) rompió moldes a finales de los ochenta gracias a un desarrollo sin igual, mezcla entre aventura y RPG.



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (NES) cambió un tanto su estilo, centrándose en la acción. No estaba mal pero era más flojo que el original.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (SNES) fue, sencillamente, uno de los mejores títulos que aparecieron en la época de los 16 bits.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (NINTENDO 64) es, para muchos, la mejor entrega de la serie y uno de los mejores títulos de la historia.



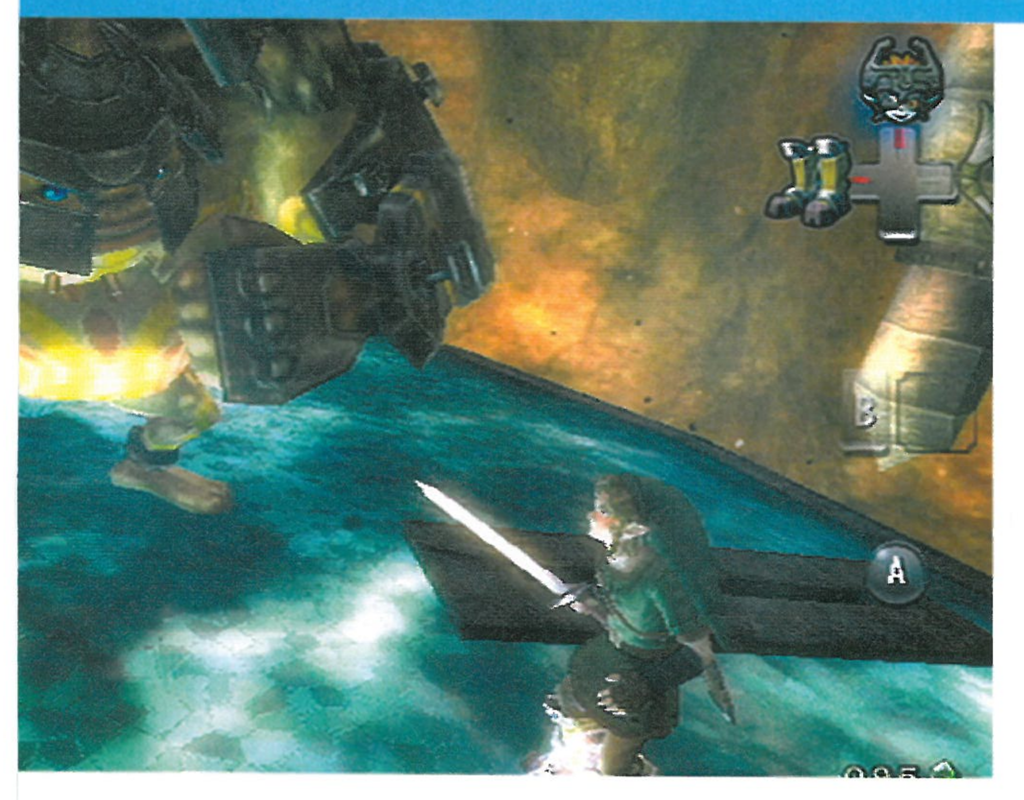
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA´S MASK (NINTENDO 64) recibió críticas diversas. Unos pensaban que era muy original, y otros lo veían enrevesado.



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GAMECUBE) dio la campanada por su innovador estilo gráfico, en plan dibujos animados.

realizar otras acciones secundarias, como centrar la cámara detrás del personaje o asestar golpes contundentes con el escudo.

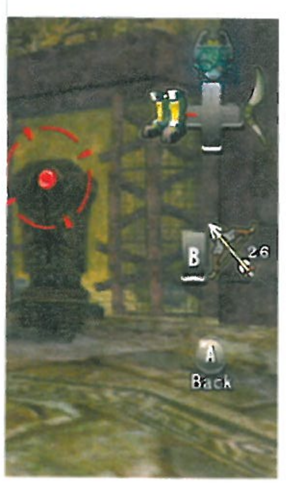
Por su parte, el mando remoto se empleará para realizar un montón de acciones diferentes según la situación. Durante los combates, por ejemplo, se convertirá en nuestra espada, y habrá que moverlo y agitarlo para asestar espadazos y estocadas a nuestros enemigos. Cuando empleemos el arco, el bumerán o cualquier otro arma similar, habrá que usarlo para apuntar a nuestros rivales. Como veis, la versatilidad del mando de Wii nos permitirá ejecutar una amplia gama de movimientos y, aunque al principio habrá que acostumbrarse a él, en cuanto le



ESTA AVENTURA CONSERVARÁ TODA LA MAGIA DE LA SAGA, PERO ADAPTADA AL CONTROL DE WII



LOS COMBATES volverán a ser en tiempo real y podremos atacar a los rivales de muchas formas, hasta empleando el escudo.





EL TAMAÑO DE ALGUNOS ENEMIGOS os va a dejar alucinados. Los habrá de todo tipo, incluso jinetes subidos a jabalíes gigantes.



LAS LOCALIZACIONES que visitaremos serán variopintas, y nos adentraremos en aldeas, praderas, lagos o bosques como este.

cojamos el "punto" nos proporcionará una experiencia de juego única, jamás disfrutada hasta el momento en ningún otro título.

→ PERO LA AVENTURA TENDRÁ OTRAS VIRTUDES. Como es costumbre en la saga, el sistema de juego será absorbente como pocos, pues nos veremos envueltos en una amplísima variedad de situaciones. Los diálogos con los cientos de personajes que poblarán los decorados serán vitales para conseguir información, y también tendremos que tomar parte en una enorme variedad de misiones secundarias.

Los combates, que se desarrollarán en tiempo real, también serán habituales, y alcanzarán su punto culminante cuando nos toque enfrentarnos a los jefes finales que custodiarán las nueve mazmorras que visitaremos en la aventura. Aparte de esto, también habrá que superar una gran cantidad de puzzles, así como explorar extensas áreas y decorados.

¿Y qué sería un «Zelda» sin sus correspondientes minijuegos? ¡Pues tened presente que en esta entrega los encontraréis a toneladas! Y es que uno de los aspectos que más se están cuidando es precisamente este, pues la intención de los creadores es incluir de 20 a 30 diferentes. Nosotros ya hemos probado varios de ellos, como puede ser la pesca y otro más que consistía en montarnos en el caballo Epona para hacer que el ganado entrara en la cuadra. ¡Y os podemos asegurar que eran tremendamente divertidos! No sabéis las ganas que tenemos de probar algunos más...

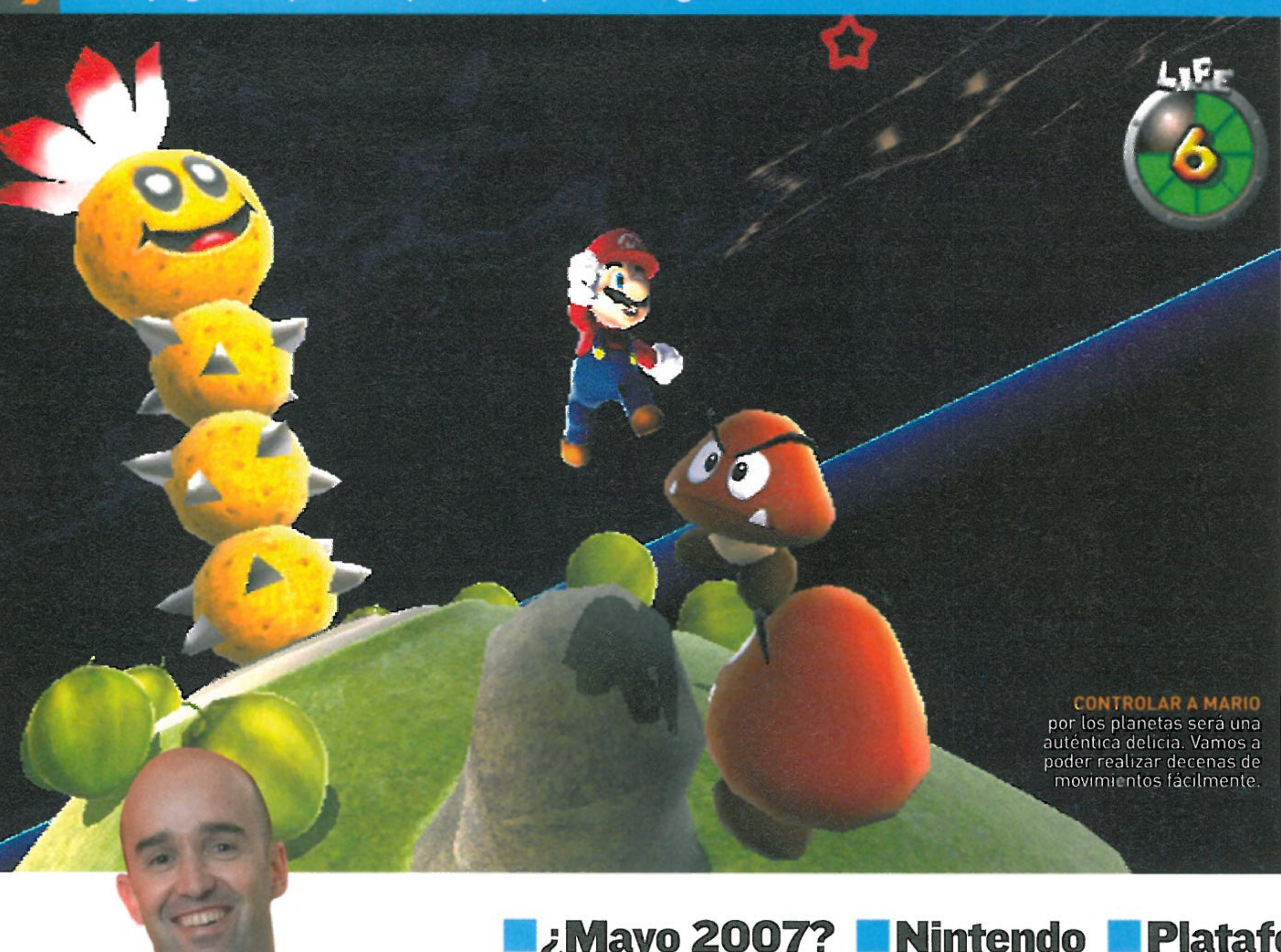
Otro punto interesante será la duración, pues en Nintendo aseguran que la aventura durará más o menos lo mismo que el magnífico «Zelda: Ocarina of Time» de Nintendo 64. Vamos, que tendremos juego para rato.

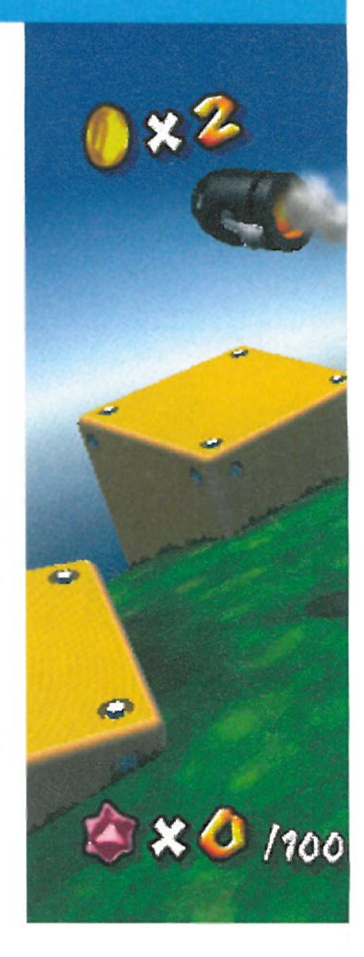
→ EL APARTADO GRÁFICO SERÁ UNA PRECIOSIDAD, uno de los más bonitos y cuidados que jamás hayáis contemplado en cualquier consola. La palma se la llevarán los decorados, que serán imaginativos y ricos en detalle como ellos solos. Además, muchos serán abiertos, y su extensión será tal que se perderán en el horizonte. Ah, y no os perdáis los efectos de luces y sombras que nos deleitarán en el transcurso de la aventura.

Por su parte, el modelado de los personajes también será espectacular. Lo más llamativo será su expresividad, aunque sus suaves animaciones no se quedarán atrás. Por si fuera poco, la banda sonora os cautivará por completo, y estará compuesta por piezas nuevas, así como versiones retocadas de las melodías más famosas de entregas precedentes. Tened un poco de paciencia, que ya tenemos esta apasionante aventura a la vuelta de la esquina. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Sin duda esta aventura va a ser el primer súper ventas de Wii. Lo tiene todo para convertirse en un auténtico clasicazo.





CONTROLAR A MARIO por los planetas será una auténtica delicia. Vamos a poder realizar decenas de movimientos fácilmente.

¿Mayo 2007? Nintendo Plataformas

SUPER MARIO GALAXY

¿Qué sería una consola de Nintendo sin la presencia de Mario? Pues no lo sabemos, porque el genial fontanero nunca nos falla.

LA NUEVA AVENTURA DEL FONTANERO va a revolucionar por enésima vez el concepto que tenemos del género de las plataformas. ¿Y cómo piensa hacerlo? Pues presentando un montón de nuevas ideas y, sobre todo, un sistema de control único. Y es que para desplazar a Mario habrá que emplear el stick analógico del Nunchaku, mientras que el mando inalámbrico nos permitirá desplazar por la pantalla una especie de estela que tendrá varias funciones: si, por ejemplo, la posamos sobre un enemigo y pulsamos un botón, se quedará paralizado, mientras que si la situamos encima de algunos objetos descubriremos secretos.

EL DISEÑO DE LOS NIVELES SERÁ INNOVADOR. Para avanzar en la aventura habrá que ir viajando de planeta en planeta mientras realizamos toda clase de tareas y recogemos las ya clásicas estrellas. Estos mundos esféricos tendrán un tamaño reducido, pero también un encanto especial, y explorarlos será una experiencia irresistible. Otra sorpresa que podría incluir el juego es un modo multijugador, aunque Nintendo no ha desvelado nada sobre él. Si todo va bien, disfrutaremos de Mario a comienzos del verano que viene. ¡Qué ganas tenemos!



El control de «Super Mario Galaxy» usará el combo Nunchaku/Mando inalámbrico. El primero nos servirá para dirigir a Mario y el segundo para una gama diversa de acciones.

PRIMERA IMPRESIÓN

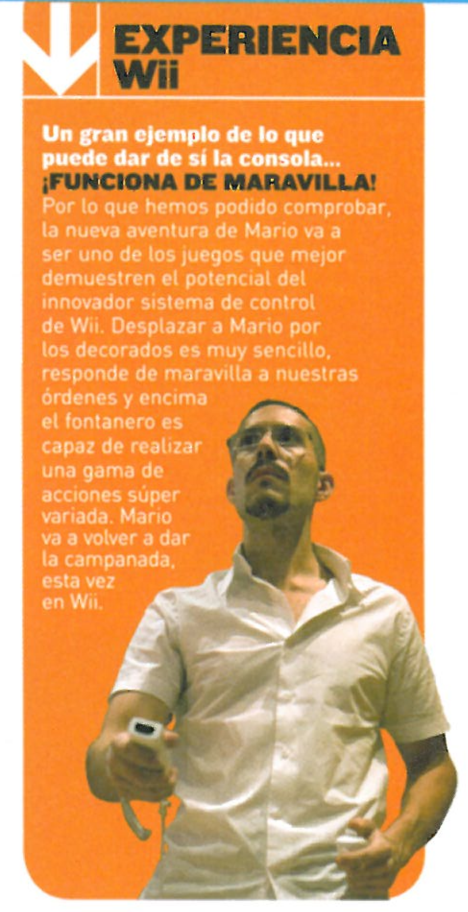
Nuestro primer contacto con «Mario Galaxy» ha sido una gozada. Va a ser un juegazo.



LA NUEVA AVENTURA DE MARIO NOS LLEVARÁ A RECORRER UNA SERIE DE PEQUEÑOS PLANETAS

EXPERIENCIA Wii

Un gran ejemplo de lo que puede dar de sí la consola... ¡FUNCIONA DE MARAVILLA!
Por lo que hemos podido comprobar, la nueva aventura de Mario va a ser uno de los juegos que mejor demuestren el potencial del innovador sistema de control de Wii. Desplazar a Mario por los decorados es muy sencillo, responde de maravilla a nuestras órdenes y encima el fontanero es capaz de realizar una gama de acciones súper variada. Mario va a volver a dar la campanada, esta vez en Wii.

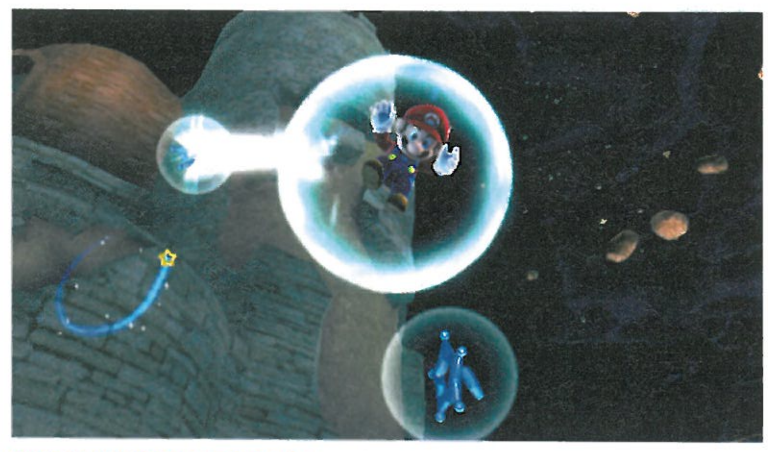




LOS JEFES FINALES tendrán un aspecto así de atractivo y pondrán a prueba nuestra habilidad con el mando. Aun así, este será de los más sencillos de doblegar.



LOS DIFERENTES PLANETAS tendrán sus propias dimensiones, fauna y flora, aunque todos serán muy imaginativos y poseerán un colorido ejemplar.



EN ESTA INTERESANTE SECCIÓN habrá que emplear el mando inalámbrico para apuntar a las burbujas y hacer que el fontanero viaje de una a otra.



LOS MUNDOS ESTARÁN POBLADOS por enemigos y trampas de todo tipo, como estos ríos de lava. Por cierto, ¿habéis visto qué efectos de luz tan bonitos?





LOS INNUMERABLES TIROTEOS que viviremos en este juego serán tan divertidos como excitantes.

Diciembre | Ubisoft | Shoot'em up

RED STEEL

¿Estáis listos para luchar contra la Yakuza? Porque aquí vais a tener que hacerlo... literalmente.

ESTE JUEGO DE DISPAROS EN PRIMERA PERSONA es uno de los más esperados de Wii. Su historia seguirá los pasos de Scott Monroe, quien deberá rescatar a su novia de las garras de la Yakuza, la mafia japonesa. Si quiere volver a ver a su "churri" viva y coleando, deberá participar en innumerables tiroteos y combates a espada a lo largo y ancho de Los Ángeles.

La principal innovación de «Red Steel» será su sistema de control, que sacará provecho de la combinación Nunchaku/Mando. El primero lo usaremos para mover al personaje, mientras que el segundo nos permitirá disparar a los enemigos ¡o usarlo como una katana!. Una propuesta de lo más atractiva, aunque requiere un tiempo hacerse a ella. Cuando usamos el mando como arma -bien como espada, bien como pistola- resulta muy intuitivo y espectacular, pero a la hora de combinar nunchaku y mando cuesta un poco más.

DESDE LUEGO, UNO LOS ELEMENTOS CLAVE en este juego lo encontraremos en su repertorio de armas, porque además de usar recortadas o ametralladoras, también podremos emplear, como hemos dicho, armas blancas, como katanas, siempre con el Wii Remote "transformándose" según el tipo de arma que tengamos en cada momento.

El apartado técnico estará muy cuidado y nos sumergirá en unos decorados variados y muy bien ambientados, lo que garantiza que nuestra experiencia será de lo más intensa.

CONTROL

Una de las innovaciones de este juego será la posibilidad de usar el mando inalámbrico como espada, y repartir mandobles a diestro y siniestro

PRIMERA IMPRESIÓN

Nos gustan sus toques de originalidad, aunque al principio el control se hará un poco raro en la combinación de nunchaku y mando inalámbrico.





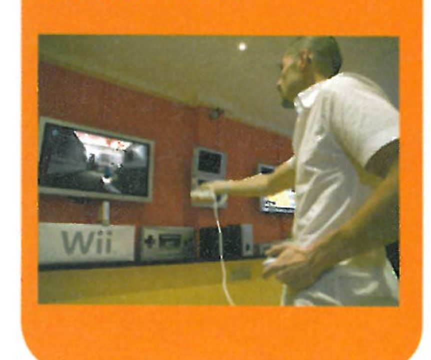
■ ESTE INNOVADOR JUEGO DE DISPAROS LE SACARÁ EL MÁXIMO PARTIDO AL MANDO DE Wii ■

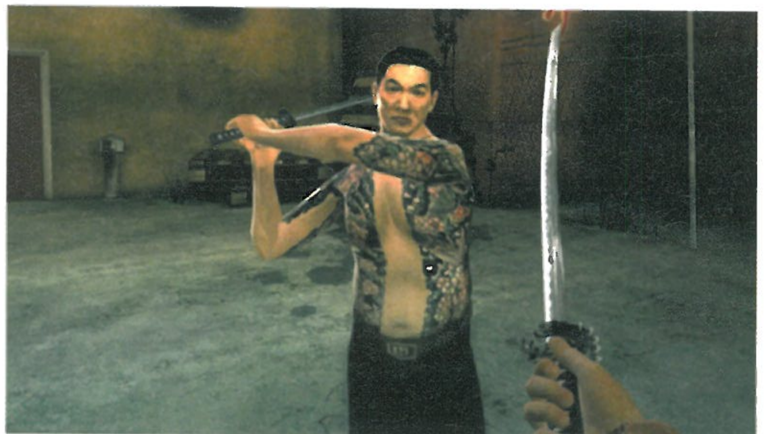


EXPERIENCIA Wii

Un manejo que habrá que aprender a dominar... EL CONTROL SERÁ EL GRAN PROTAGONISTA

«Red Steel» es uno de los juegos que mejor va a representar la nueva experiencia que nos propone Wii. La posibilidad de repartir mandobles con el mando como si fuera una espada ha sido uno de los momentos más alucinantes que hemos tenido en nuestros primeros contactos con la consola. Aunque es cierto que la combinación de nunchaku/mando no resulta fácil al principio y requiere cierto tiempo hasta adquirir la suficiente coordinación





LAS ARMAS BLANCAS darán a este shoot´em up un toque de originalidad. Las imágenes reflejarán a la perfección los movimientos que hagamos con el brazo..



EL MODO MULTIJUGADOR A PANTALLA PARTIDA será bastante divertido y nos brindará muchas posibilidades. Podrán participar hasta cuatro jugadores.



LOS EFECTOS GRÁFICOS que mostrará el juego estarán muy trabajados. Serán una muestra de la calidad y el cuidado que se está poniendo en el apartado técnico.



LA AMBIENTACIÓN DE LOS ESCENARIOS va a sorprenderos por su variedad y por su enorme parecido con la estética que vimos en la película "Blade Runner".



EL DESARROLLO seguirá las mismas pautas de los dos juegos anteriores: exploración con numerosos combates.



Marzo **Nintendo** **Aventura**

METROID PRIME 3

Samus Aran continúa vagando por el espacio en busca de los piratas espaciales. ¿Conseguirá atraparlos en este juego de Wii?

UNOS PIRATAS HAN ATACADO EL SECTOR ZERO, la base de la Federación Galáctica, y la única que puede detener la invasión es Samus Aran. En sus manos (o en las nuestras, mejor dicho) está la posibilidad de reiniciar los sistemas de defensa y expulsar de la base a los invasores, así que pronto nos embarcaremos en una aventura en primera persona que conservará el excelente planteamiento de los dos anteriores juegos de GameCube: se basa en la exploración, el combate y el uso de habilidades como convertirnos en bola, sumergirnos en el agua o utilizar un garfio para trepar.

EL SENSOR DE MOVIMIENTO DE LA CONSOLA nos permitirá explorar el Sector Zero con soltura. Por un lado, el sistema de puntería (a través del mando infrarrojo) resultará muy preciso, y por otro, el nunchaku nos dará la posibilidad de ejecutar las acciones más variadas con un simple movimiento de muñeca.

Además, la realización técnica será para quitarse el sombrero. «Corruption» podrá presumir de unos gráficos detallados, con efectos innovadores y un diseño muy intrincado, y eso por no hablar del modo multijugador o de sus numerosos extras. HC

CONTROL

El sistema de control ha evolucionado desde los juegos de GameCube. Ahora empleamos el Wiimote para apuntar, mientras que para movernos usamos el nunchaku.

PRIMERA IMPRESIÓN

Además del innovador control, este juego es además uno de los de mayor calidad gráfica de esta primera hornada de Wii.





Tendrá un sistema de control muy intuitivo... ¡METIDOS EN LA ARMADURA DE SAMUS ARAN!

No hace falta decir que los "shooter" en primera persona están aprovechando muy bien el control de Wii. En el caso de «Metroid Prime Corruption» llama la atención el modo en que se han implementado las acciones secundarias - como el uso del garfio o la transformación en bola- al movimiento del nunchaku, mientras el sistema de puntería se mantiene en el mando infrarrojo, lo que nos da mayor precisión. Desde luego es una forma diferente e innovadora de jugar a «Metroid», aunque hay que ver como se exprime en el resto del juego.

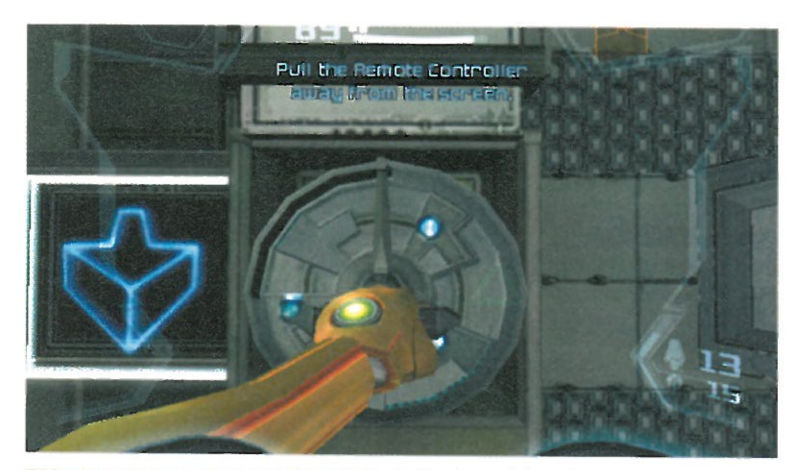




EL SISTEMA DE PUNTERÍA, que utiliza el mando infrarrojo de nuestra consola, es rápido e intuitivo. Además podemos regular la sensibilidad de los movimientos.



LOS PIRATAS ESPACIALES no serán nuestros únicos enemigos, aunque sí los más numerosos, a lo largo de esta aventura. Su diseño se ha renovado bastante.



TODAS LAS HABILIDADES DE SAMUS (incluido el uso del garfio para trepar o la transformación en bola) se podrán realizar con sencillos movimientos del nunchaku.



LOS ESCENARIOS reflejan un planeta extraterrestre, el Sector Zero, con cientos de secretos que debemos registrar con un scanner. Todo está realizado con detalle.



TIROS, EXPLOSIONES Y MUCHA TENSIÓN serán las claves de esta versión del popular shoot´em up ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Nos ofrecerá un control ajustado y un apartado gráfico bastante aparente y sólido.

EXPERIENCIA Wii

Va a ser uno de los juegos mejor adaptados a Wii... ¡EL CONTROL ES SENSACIONAL!
Al igual que en «Red Steel» (y suponemos que en todos los juegos similares) con el nunchaku movemos al soldado y con el mando apuntamos y disparamos. Desde luego en este juego este control les ha salido muy bien ajustado.









Diciembre · Activision · Shoot´em up

CALL OF DUTY 3

Muchos tenemos claro que Wii va a dar mucha guerra. ¡Y nada mejor que este espectacular título para demostrarlo!

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL volverá a ser el marco en el que se desarrollará este juego de disparos en primera persona. Nuestra misión será pararle los pies al ejército Nazi controlando soldados de diferentes nacionalidades del bando aliado.

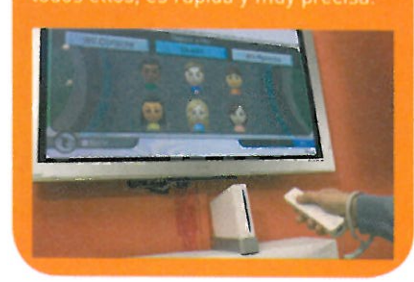
Como ya supondréis, el gran atractivo de esta versión estará en su sistema de control, que aprovechará tanto el mando inalámbrico como del Nunchaku. El primero nos permitirá apuntar y disparar a los rivales, mientras que el segundo lo emplearemos para mover a nuestro soldado, así como para saltar y agacharnos. Y os avisamos que, de todos los juegos que hemos probado, el control de este es uno de los que están mejor ajustados.

EL DESARROLLO DE LAS MISIONES SERÁ VARIADO, pues tendremos que realizar una gran cantidad de operaciones: llegar a un punto determinado, proteger posiciones aliadas, eliminar objetivos puntuales... Aparte de esto, «Call of Duty 3» también nos ofrecerá un modo multijugador a pantalla partida apasionante, aunque por desgracia esta versión no incluirá modo online. A pesar de esto, tenemos muchas esperanzas depositadas en estas batallas.

PRIMERA IMPRESIÓN
Aunque esta versión no será tan vistosa como otras, el control nos ha parecido sensacional.

EXPERIENCIA Wii

Un catálogo lleno de posibilidades... ¡TODOS LOS USOS IMAGINABLES DEL MANDO!
«Wii Play» es un "experimento" que aprovecha todas las funciones del mando de Wii. Esto quiere decir que mientras algunos minijuegos son una auténtica delicia, otros requieren algo de práctica hasta que nos "defendemos". Lo que os podemos asegurar es que la respuesta, en todos ellos, es rápida y muy precisa.





TODOS LOS MINIJUEGOS, desde el billar al tiro al blanco, estarán diseñados para que disfrutemos de los distintos usos del mando de nuestra Wii, y mucho mejor si podemos hacerlo en una emocionante partida multijugador.





■ Diciembre ■ Nintendo ■ Varios

Wii PLAY

¿Queréis saber de qué es capaz vuestra nueva consola? Pues comprobadlo con estos minijuegos. ¡Hay para todos los gustos!

LAS POSIBILIDADES DEL MANDO DE Wii no dejan de sorprendernos. Quizá por eso, Nintendo ha decidido lanzar este compendio de minijuegos (que se venderá, junto a un segundo mando, a un precio muy ajustado) en el que podremos comprobar algunas de las funciones más divertidas de nuestra recién estrenada consola. En total, este título contará con ocho minijuegos (más otros tres ocultos) tan variados como la pesca, un partido de ping-pong, el tiro al blanco, el billar americano o una versión futurista del «Pong».

→CASI TODOS ESTOS JUEGOS SERÁN MULTIJUGADOR, lo que multiplicará por dos los niveles de diversión, y además justificará la adquisición de este segundo mando. Además, aunque su apartado técnico no sea demasiado espectacular, resultará tan sencillo y variado que seguro que nos mantiene pegados a nuestro televisor durante horas. Y además «Wii Play» será nuestro mejor entrenamiento para conseguir una mayor soltura a la hora de jugar apuntando, agitando, girando, moviendo, retorciendo... HC

→PRIMERA IMPRESIÓN
Es variado y tiene un modo multijugador muy entretenido, aunque técnicamente su aspecto es bastante simplón..



MARIO, LINK Y OTRAS ESTRELLAS DE NINTENDO van a volver a verse las caras en este atípico arcade de lucha, en el que podrán pelear hasta cuatro personajes a la vez. ¡Y ojo, que encontraremos invitados de lujo, como Solid Snake!



EXPERIENCIA Wii

Una apuesta por lo clásico... EL SISTEMA DE CONTROL SERÁ EL DE TODA LA VIDA
Esta entrega de «Smash Bros» va a mantenerse fiel a la saga, es decir, que va a renunciar al control revolucionario de Wii. Por tanto, para manejar a los personajes y realizar todos los golpes habrá que usar el mando de GameCube o el Classic Pad de Wii.





2007 · Nintendo · Lucha

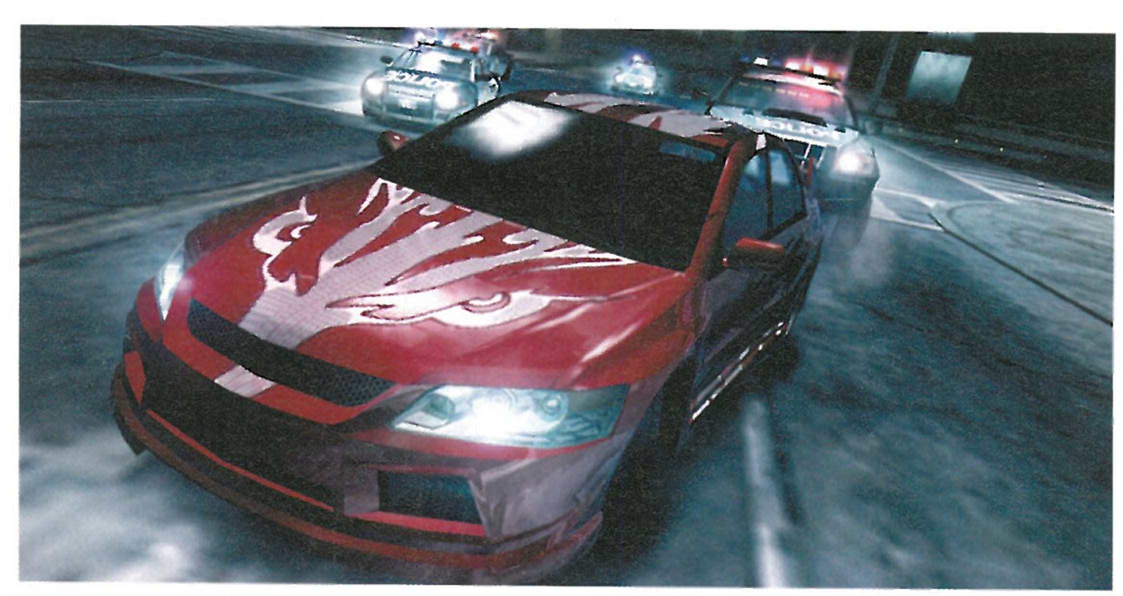
SUPER SMASH BROS BRAWL

Los juegos de peleas no tienen por qué ser serios. Mario, Kirby y el resto de personajes All-Star de Nintendo van a demostrároslo.

EL ARCADE DE LUCHA MÁS FAMOSO de Nintendo va a estrenarse en Wii con una versión que mantendrá las señas de identidad de la saga, que apuesta por las peleas entre personajes de distintos videojuegos. La mecánica será la de siempre, y en los combates participarán hasta cuatro luchadores, que usarán una diferentes de armas para dar caña a sus rivales. Podremos controlarlos con el mando de GameCube o con el Classic Pad de Wii.

PERO TAMBIÉN VEREMOS NOVEDADES IMPORTANTES, como por ejemplo un nuevo elenco de personajes. Entre ellos estarán tipos tan conocidos como Wario o el mismísimo Solid Snake, que será uno de los grandes invitados. ¡Y habrá muchos más! El repertorio de movimientos de cada personaje se verá ampliado notablemente, así como la gama de objetos disponibles. ¡Este juego promete ofrecernos mucha diversión!

PRIMERA IMPRESIÓN
Una apuesta más clásica dentro del repertorio de Wii, pero no por ello menos divertida.

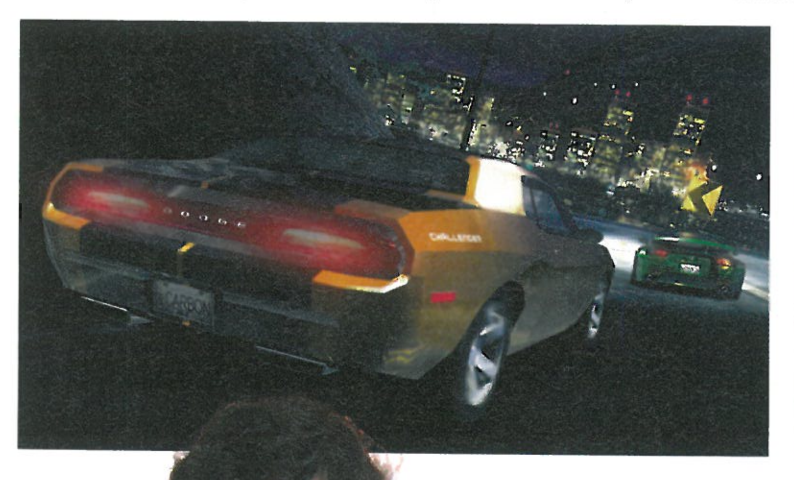


PILOTAR COCHES DE LUJO TOTALMENTE TUNEABLES volverá a ser la propuesta de esta nueva entrega de «Need for Speed». Sin embargo, la gran novedad será el poder controlarlos empleando únicamente el mando inalámbrico.

EXPERIENCIA Wii

El juego va a responder de manera muy precisa...
EL MANDO SE TRANSFORMA EN UN VOLANTE
El sistema de control que va a incorporar Electronic Arts a esta versión de su popular "racer" nos ha parecido sensacional. El mando se sostendrá de forma horizontal y se transformará en una especie de volante rectangular que funcionará de manera muy precisa.







Diciembre **Electonic Arts** **Velocidad**

NEED FOR SPEED

Los coches más alucinantes del mundo ya preparan sus motores para presentarse en Wii. ¿No estáis deseando conducirlos?

LA POPULAR SAGA ARCADE DE VELOCIDAD Y TUNING va a dar el salto a Wii coincidiendo con su lanzamiento. Y lo va a hacer conservando todas las cualidades y la raza de las entregas previas para otras consolas, pero incorporando un sistema de control de lo más original. Para dirigir los coches sólo hará falta el mando inalámbrico, que habrá que sostener de manera horizontal como si fuera un mando de NES (¿os acordáis?). De esta forma, para hacer que los coches giren a izquierda y derecha habrá que mover el mando en la dirección correspondiente, usándolo a modo de volante.

EN CUANTO AL DESARROLLO DEL JUEGO EN SÍ, será un calco al que ya hemos probado en otras versiones. Por tanto, el juego nos invitará a correr con lujosos deportivos totalmente tuneables (más de 40) de la talla del Lotus Elise, el Mazda Speed 3 o el Mercedes CLK 500 en una amplia variedad de circuitos, incluyendo trazados que estarán situados en cañones naturales. Gráficamente será muy similar a lo que ya hemos visto en las consolas actuales, como PS2, detalle que esperemos que mejore un poco de cara a la versión final del juego. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Lo mejor será su sistema de control, aunque gráficamente no será nada revolucionario.



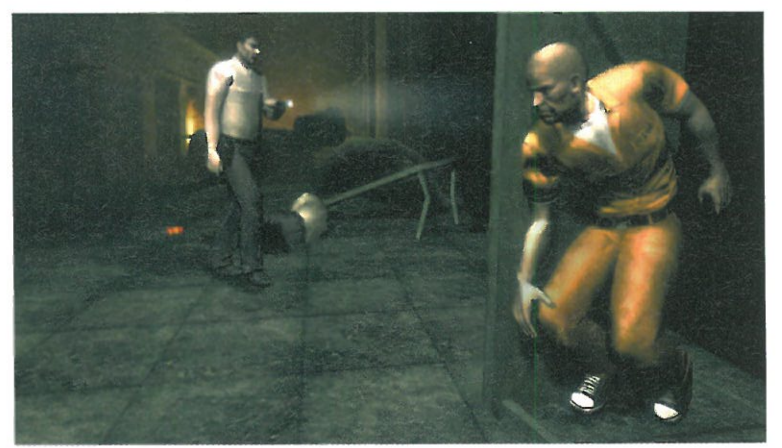
LA INFILTRACIÓN EN UN GRUPO TERRORISTA obligará al agente Fisher a tomar las decisiones más duras de toda su carrera como miembro de la NSA. En sus manos estará la posibilidad de evitar una catástrofe a nivel internacional.

EXPERIENCIA Wii

Requerirá un poco de entrenamiento... TODAS LAS HABILIDADES EN LA PALMA DE LA MANO
No hace falta que os expliquemos la cantidad de actividades que podrá realizar Fisher en el juego. Sin embargo, esto no tiene por qué complicar demasiado el sistema de control. Es más, en cuanto superemos el tutorial del primer nivel seremos capaces de infiltrarnos utilizando las estrategias más complicados.







■ Diciembre ■ Ubisoft ■ Aventura

SPLINTER CELL

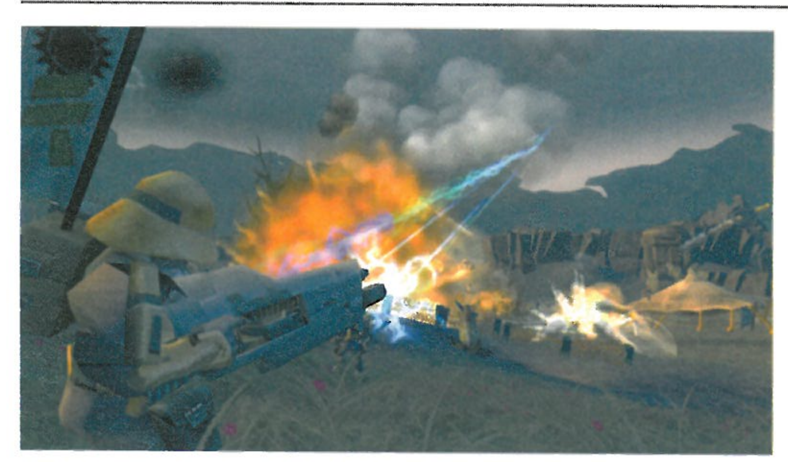
Este espía posee los gadgets más avanzados, desde unas gafas de visión nocturna hasta un mando que reconoce sus movimientos.

EL AGENTE SAM FISHER VOLVERÁ A ACTUAR en la nueva consola de Nintendo. Después de perder a su hija en un trágico accidente, Sam tendrá que abandonar sus viejos métodos y empezar a trabajar con un grupo terrorista para acabar con esta organización desde dentro. El juego seguirá el esquema de toda la saga, es decir, que lo principal será pasar desapercibido (utilizando las sombras) mientras cumplimos misiones tan variadas como secuestrar un petrolero, reventar una caja fuerte o preparar la fuga de una prisión de máxima seguridad.

→ **EL DESARROLLO** será muy similar a la versión de «Double Agent» que acaba de aparecer en PS2, pero con un control muy especial. Mientras que movemos a nuestro protagonista con el stick analógico (en el nunchaku) la cámara y el sistema de puntería se han adaptado al mando infrarrojo, al igual que la resolución de algunos minijuegos, como la apertura de cajas fuertes o el "hackeo" de ordenadores. Esta versión tendrá además un modo multijugador cooperativo, que nos permitirá unir fuerzas con un amigo.

→ PRIMERA IMPRESIÓN
No es tan espectacular como en Xbox 360, pero lo compensa con su original sistema de control y el divertido multijugador.

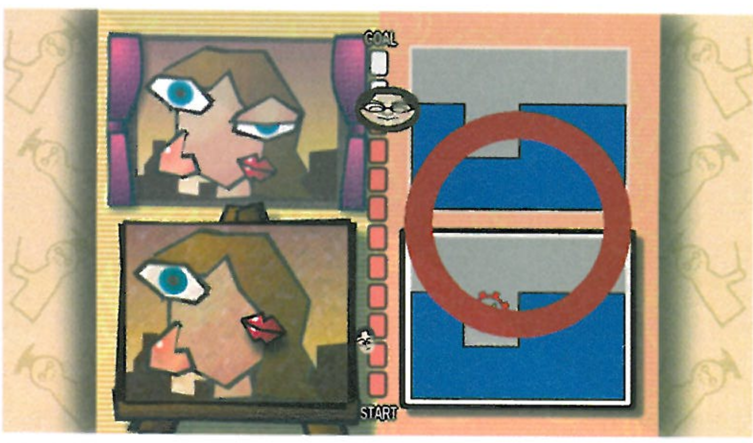
OTROS JUEGOS PARA Wii



BATTALION WARS 2

■ NINTENDO ■ SHOOT´EM UP ■ 2007

LA CARA MÁS DIVERTIDA DE LA GUERRA se podrá disfrutar en este juego, cuyo mayor atractivo serán las batallas multijugador, en las que podremos combatir a pie o al volante de cualquier vehículo acorazado.



BIG BRAIN ACADEMY

■ NINTENDO ■ VARIOS ■ 2007

DESPUÉS DE ARRASAR EN DS, los juegos de gimnasia mental se pasan a la consola grande de Nintendo. El desarrollo consiste en una serie de pruebas de habilidad que además de entretenernos, nos ayudarán a mejorar la inteligencia.



CARS

■ THQ ■ VELOCIDAD ■ DICIEMBRE

LA PELÍCULA DE PIXAR, que se estrenó el pasado verano y ahora se lanza en DVD, "aparca" en Wii con unas carreras similares a las que vimos en GC. La gran novedad es que podemos usar el mando como si fuese un volante.



ELEBITS

■ KONAMI ■ SHOOT´EM UP ■ 2007

HASTA CUATRO JUGADORES PODRÁN COLABORAR en la caza y captura de los Elebits, unas criaturas diminutas que se han escondido por todos los rincones de nuestra casa. Gana el que más "bichos" sea capaz de atrapar.



FAR CRY

■ UBISOFT ■ SHOOT´EM UP ■ DICIEMBRE

UNA REMOTA ISLA TROPICAL está a punto de convertirse en un campo de batalla en este "shooter", que llega a la consola de Nintendo después de arrasar en Xbox. Nuestra labor, como agentes secretos, consistirá en acabar con decenas de "malos" utilizando el mando de Wii como si fuese nuestro arma. Además, en las situaciones desesperadas podremos usar habilidades sobrenaturales, fruto de las modificaciones genéticas de nuestro protagonista. El apartado técnico será similar al de la consola de Microsoft, aunque contará con zonas exclusivas.





EXCITE TRUCKS

NINTENDO **VELOCIDAD** **DICIEMBRE**

ESTE JUEGO DE CARRERAS trata de continuar la tradición de la saga «Excitebike»: carreras salvajes por unas pistas llenas de rampas y acrobacias. Aprovechando la potencia de Wii, «Excite Trucks» nos ofrecerá escenarios que cambian en tiempo real y un control (inclinando el mando) muy intuitivo, que apuesta por la diversión en lugar del realismo.



HAPPY FEET

MIDWAY **MUSICAL** **DICIEMBRE**

PRONTO CONOCERÉIS A ESTOS PINGÜINOS que se han hecho famosos por protagonizar la primera película musical realizada por ordenador. En nuestra consola también bailarán, pero lo harán al ritmo de los movimientos que les marquemos con nuestro mando inalámbrico, en un desarrollo que nos recordará a los clásicos juegos "de alfombrilla".



MARVEL U. ALLIANCE

ACTIVISION **ROL** **DICIEMBRE**

MÁS DE TREINTA SUPERHÉROES DE LA MARVEL unirán sus fuerzas en este juego de rol con perspectiva cenital para derrotar al malvado Doctor Doom y a sus esbirros. El multijugador, para 4 jugadores simultáneos, y el sistema de combate, agitando nuestro mando Wiimote, serán las claves de este lanzamiento, que hará las delicias de los aficionados al cómic.



MONSTER 4X4

UBISOFT **VELOCIDAD** **DICIEMBRE**

UN TOTAL DE 40 CIRCUITOS ambientados en diferentes lugares del mundo se van a convertir en el banco de pruebas para estos auténticos monstruos del asfalto. Como si fuera un juego de tuning al uso, tendremos que ganar carreras para comprar piezas y modificar nuestro "carro" hasta convertirlo en el auténtico rey del asfalto, del barro, de la arena, las piedras...



GT PRO SERIES

UBISOFT **VELOCIDAD** **DICIEMBRE**

LAS CARRERAS URBANAS también se han abierto un hueco en el catálogo de Wii. En esta ocasión, tomarán la salida más de 80 coches licenciados, que podremos modificar utilizando piezas especiales, como alerones y llantas. Además «GT Pro Series» incluirá, de regalo, un armazón especial que convierte el mando de nuestra consola en un auténtico volante, lo que nos ayudará a tomar las curvas con mayor precisión, ya que el nivel de simulación será muy exigente.



MARIO STRIKERS

■ NINTENDO ■ FÚTBOL ■ 2007

SUPER MARIO Y TODA SU PANDILLA se van a apuntar a un torneo de fútbol (nada serio) que continúa con la saga que arrancó en GameCube hace poco más de un año. El modo multijugador, para 4 jugadores, y el sentido del humor serán sus puntos fuertes, aparte de un innovador sistema de control, que aprovechará el sistema de detección de movimientos. El apartado técnico, por su parte, estará a años luz de lo que pudimos ver en la anterior entrega, con nuevos efectos y una física del balón más real.





RAMPAGE

■ MIDWAY ■ ACCIÓN ■ DICIEMBRE

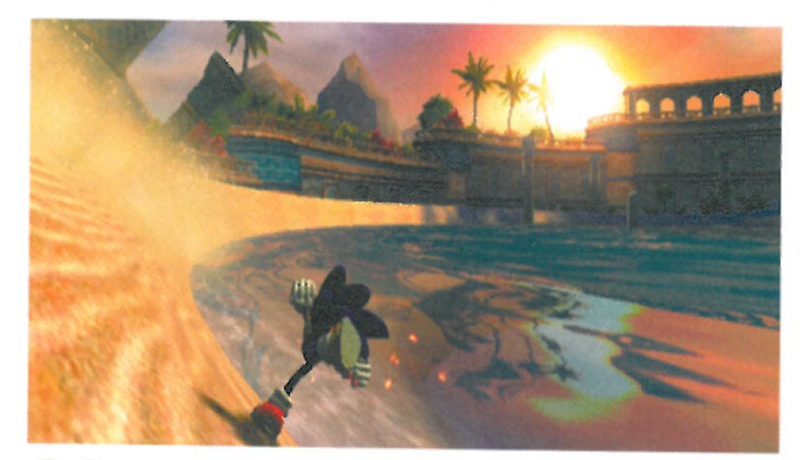
UNOS MASTODONTES AFICIONADOS A LA DESTRUCCIÓN andan descontrolados por la ciudad. Pero este no es el momento de echarse a temblar, porque nosotros no vamos a ocupar el papel de las víctimas, sino el de estos monstruos. Así que preparaos para agitar el mando y destrozar edificios a puñetazos mientras competís con tres amigos en el multijugador.



RAYMAN

■ UBISOFT ■ SHOOT´EM UP ■ DICIEMBRE

LA INVASIÓN DE LOS CONEJOS está a punto de comenzar, y el único modo de evitar la catástrofe es acompañar a Rayman a lo largo de un montón de minijuegos de lo más disparatado (habrá desde lanzamiento de vacas hasta disparos con desatascadores como munición). Como os podéis imaginar, cada uno de ellos nos propone utilizar el mando de Wii de una manera diferente.



SONIC & THE SECRET RINGS

■ SEGA ■ PLATAFORMAS ■ DICIEMBRE

LA MASCOTA DE SEGA ha hecho un auténtico sprint para llegar puntual al lanzamiento de Nintendo Wii. Su juego, que es uno de los más espectaculares que hemos podido probar hasta el momento, no sólo conservará todo el encanto del protagonista, sino que además nos recompensará con un sistema de control, inclinando el mando, sencillo y muy original.



SUPER FRUIT FALL

■ SYSTEM 3 ■ PUZZLE ■ DICIEMBRE

UN MONTÓN DE FRUTAS ocupan el lugar de las clásicas piezas de colores en este puzzle, cuyo objetivo consiste en agrupar el mismo tipo de vegetales con el puntero de nuestro mando Wiimote. Aunque puede resultar muy simple al principio, la verdad es que su planteamiento nos engancha como pocos, gracias a una dificultad creciente y muy bien equilibrada.



SUPER MONKEY BALL

SEGA **HABILIDAD** **DICIEMBRE**

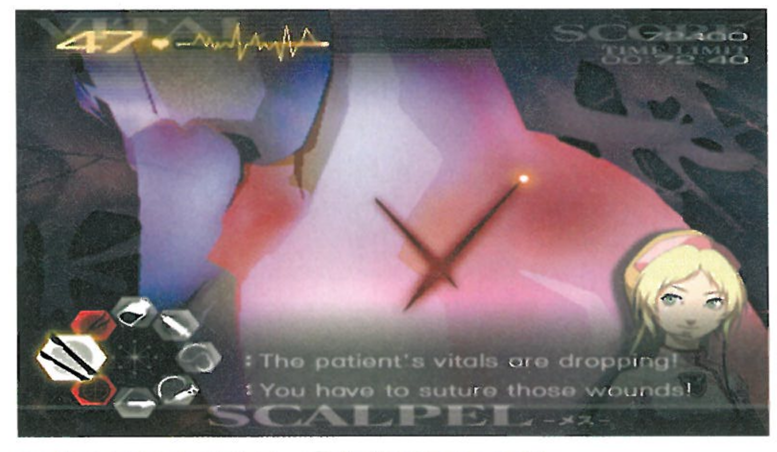
EL SIMPÁTICO MONO QUE PROTAGONIZA ESTA SAGA continúa buscando los plátanos que se han desperdigado por decenas de islas. Esta vez podemos ayudarle inclinando el suelo (haciendo lo propio con nuestro mando) para que ruede en la dirección correcta. Ya sabéis, cuanto menos tiempo tardemos en llegar a la meta y más bananas tengamos, mejor será nuestra puntuación.



TONY HAWKS

ACTIVISION **DEPORTIVO** **DICIEMBRE**

MONTADOS SOBRE UN MONOPATÍN, que se controla inclinado el mando de la consola hacia los lados, Tony Hawk y las demás estrellas de la saga se jugarán el pellejo en emocionantes carreras que tienen lugar en las principales capitales del mundo. Las piruetas se realizarán apretando botones, como es costumbre en esta saga, por lo que puede resultar un poco complicado.



TRAUMA CENTER

ATLUS **HABILIDAD** **DICIEMBRE**

EL MANDO DE NUESTRA CONSOLA puede convertirse en algo tan serio como una bandeja de material quirúrgico. Así que lavaos las manos, porque entramos en el quirófano dentro de cinco minutos. Lo único que debéis saber es que la vida de los pacientes dependerá de vuestra precisión con el bisturí y de la correcta selección de las herramientas.



WING ISLAND

HUDSON **SIMULADOR** **2007**

PARA PILOTAR LOS AVIONES que aparecen en este juego basta con utilizar el mando remoto de nuestra consola. Una vez que consigamos dominar el vuelo, lo cual tampoco resultará demasiado complicado, nos enfrentaremos a misiones de transporte, carreras e incluso duelos contra otros pilotos. Parece entretenido, aunque gráficamente no sea gran cosa.



WARIO WARE

NINTENDO **VARIOS** **2007**

CIENTOS DE MINIJUEGOS de escasos segundos de duración nos esperan en este divertidísimo título multijugador. Dependiendo de la prueba que tengamos que superar, podemos usar nuestro mando como una espada, como el volante de un camión o igual que si fuera un hula hop. El apartado visual de estilo "retro" característico de esta saga se mantiene intacto, aunque el número de pruebas disponibles se ha multiplicado considerablemente. Con «Wario Ware Smooth Moves» la diversión está garantizada.



Esta revista se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 183. Prohibida su venta como producto independiente.



